AJANA

- [ ] **Bezpieczny strzał**
  Zabij Wroga Atakiem Bronią w Zasięgu Skutecznym, będąc na polu z 🛡.

  Przeczytaj Wspomnienie Ajany **01** na stronie **22**.

- [ ] **Lawirantka**
  Zabij 2 Wrogów i użyj zdolności „Ślizg” w jednej Turze.

  Przeczytaj Wspomnienie Ajany **02** na stronie **22**.

- [ ] **Odwrót z walki**
  Rozpocznij Turę z 3 Wrogami w Zasięgu 2 i na koniec tej Tury znajdź się poza LW tych Wrogów.

  Przeczytaj Wspomnienie Ajany **03** na stronie **22**.

- [ ] **Sprzęt, spluwy i strzelaniny**
  Wykonaj Akcję z Artefaktu, Przedmiotu i Broni w jednej Turze.

  Przeczytaj Wspomnienie Ajany **04** na stronie **23**.

Po zdobyciu wszystkich Osiągnięć przeczytaj Wspomnienie Ajany 05 na stronie 23.

BORSUK

Zbieracz Artefaktów

Wyposaż się w Artefakt właśnie zdobyty z Anomalii, mając na wyposażeniu już dwa inne Artefakty.

Przeczytaj Wspomnienie Borsuka **01** na stronie **10**.

Napromieniowana ścieżka

Nie strać żadnych PŻ w wyniku Ataku Wroga, przebywając na polu z ☢.

Przeczytaj Wspomnienie Borsuka **02** na stronie **10**.

Adept Anomalii

Wejdź na pole Anomalii z odkrytym symbolem ✤ bez Aktywowania tej Anomalii.

Przeczytaj Wspomnienie Borsuka **03** na stronie **10**.

Wykorzystanie otoczenia

Użyj Akcji Podstawowej „Wabik", by Poruszyć Wroga na pole Anomalii i ją Aktywować.

Przeczytaj Wspomnienie Borsuka **04** na stronie **11**.

Po zdobyciu wszystkich Osiągnięć przeczytaj Wspomnienie Borsuka 05 na stronie 11.

CZORT

☐ **W pogoni za nemezis**

Zaatakuj Wroga oznaczonego dwukrotnie w jednej Turze.

Przeczytaj Wspomnienie Czorta **01** na stronie **24**.

☐ **Dobicie**

Zabij Wroga, który miał jeszcze przed twoim Atakiem.

Przeczytaj Wspomnienie Czorta **02** na stronie **24**.

☐ **Cisza pośród burzy**

Nie strać żadnych PŻ w wyniku Ataku Wroga oznaczonego .

Przeczytaj Wspomnienie Czorta **03** na stronie **24**.

☐ **Oko w oko**

Zakończ Turę na polu z Wrogiem oznaczonym , nie mając żadnego innego Stalkera ani Wroga w swojej LW.

Przeczytaj Wspomnienie Czorta **04** na stronie **25**.

Po zdobyciu wszystkich Osiągnięć przeczytaj Wspomnienie Czorta 05 na stronie 25.

PETARDA

Zgodnie z planem

Użyj Akcji Podstawowej „Wabik”, by Poruszyć Wroga na pole z jednym z twoich żetonów Pułapki.

Przeczytaj Wspomnienie Petardy **01** na stronie **20**.

Wybuchowe pożegnanie

Zabij przynajmniej 2 Wrogów jednym Granatem Odłamkowym.

Przeczytaj Wspomnienie Petardy **02** na stronie **20**.

Przygwożdżenie granatem ogłuszającym

Zadaj przynajmniej 3 Wrogom jednym Granatem Ogłuszającym.

Przeczytaj Wspomnienie Petardy **03** na stronie **20**.

Zasłona dymna

Zabij Wroga, a następnie zakończ swoją Turę na polu z .

Przeczytaj Wspomnienie Petardy **04** na stronie **20**.

Po zdobyciu wszystkich Osiągnięć przeczytaj Wspomnienie Petardy 05 na stronie 21.

MAMON

☐ **Ostatkiem sił**

Zabij Wroga, mając 4 PŻ lub mniej.

Przeczytaj Wspomnienie Mamona **01** na stronie **18**.

☐ **Zabójstwo w walce wręcz**

Zabij Wroga Akcją Podstawową „Nóż”, będąc w LW przynajmniej jednego innego Wroga.

Przeczytaj Wspomnienie Mamona **02** na stronie **18**.

☐ **Niebezpieczne nurkowanie**

Wejdź na pole z Wrogiem i odkrytym symbolem Anomalii bez Aktywowania tej Anomalii.

Przeczytaj Wspomnienie Mamona **03** na stronie **18**.

☐ **Atak samotnego wilka**

Zabij 2 Wrogów w jednej Turze, nie mając w Zasięgu 3 żadnych innych Stalkerów.

Przeczytaj Wspomnienie Mamona **04** na stronie **19**.

Po zdobyciu wszystkich Osiągnięć przeczytaj Wspomnienie Mamona 05 na stronie 19.

MATIS

☐ Zwiad

Odkryj „X” ?, wykorzystując Akcję „A co to?”.

Przeczytaj Wspomnienie Matisa **01** na stronie **16**.

☐ Niestandardowe wyposażenie

Wyposaż się w Akcesorium Broni otrzymane właśnie z ?, mając już na wyposażeniu inne Akcesorium Broni.

Przeczytaj Wspomnienie Matisa **02** na stronie **16**.

☐ Świeżynka

Zabij Wroga na polu z innym Wrogiem i ?.

Przeczytaj Wspomnienie Matisa **03** na stronie **16**.

☐ Niebezpieczna grabież

Rozpatrz żeton ?, będąc w LW przynajmniej 2 Wrogów.

Przeczytaj Wspomnienie Matisa **04** na stronie **17**.

Po zdobyciu wszystkich Osiągnięć przeczytaj Wspomnienie Matisa 05 na stronie 17.

MILADY

☐ Zabójstwo z cienia

Zabij Wroga, wykorzystując zdolność „Nigdy nie pudłuje”, po wykonaniu Akcji „Skradanie się” w tej samej Turze.

Przeczytaj Wspomnienie Milady **01** na stronie **12**.

☐ Odsłonięcie i unieruchomienie

Zadaj i temu samemu Wrogowi w jednej Turze.

Przeczytaj Wspomnienie Milady **02** na stronie **12**.

☐ Mistrzostwo strzeleckie

Zabij Wroga przebywającego na polu z innym Stalkerem w Zasięgu 4+ od ciebie.

Przeczytaj Wspomnienie Milady **03** na stronie **12**.

☐ Niezrównana precyzja

W jednej Turze zabij 2 Wrogów Atakami Bronią w Zasięgu Skutecznym.

Przeczytaj Wspomnienie Milady **04** na stronie **13**.

Po zdobyciu wszystkich Osiągnięć przeczytaj Wspomnienie Milady 05 na stronie 13.

HULJASZ

Zwab i zabij

Użyj Akcji Podstawowej „Wabik”, by Poruszyć Wroga, i Zaatakuj tego samego Wroga w jednej Turze.

Przeczytaj Wspomnienie Huljasza **01** na stronie **30**.

Zmora mutantów

Zabij Wroga Mutanta Akcją „Siekiera”, a następnie zabij innego Mutanta swoją Bronią w jednej Turze.

Przeczytaj Wspomnienie Huljasza **02** na stronie **30**.

Bezgłośny dywersant

Przejdź przez ///, a następnie Zaatakuj Wroga Akcją „Siekiera” w jednej Turze.

Przeczytaj Wspomnienie Huljasza **03** na stronie **30**.

Pośród cieni

Rozpocznij swoją turę na polu z 🛡, a następnie w tej samej Turze zabij Wroga Mutanta Akcją „Siekiera”.

Przeczytaj Wspomnienie Huljasza **04** na stronie **31**.

Po zdobyciu wszystkich Osiągnięć przeczytaj Wspomnienie Huljasza 05 na stronie 31.

PALKAN

☐ **Szybkie uderzenie**

Zabij Wroga, używając Akcji „Szybki strzał”.

Przeczytaj Wspomnienie Palkana **01** na stronie **6**.

☐ **Niezłomna wola**

Nie strać żadnych PŻ w wyniku Ataku Wroga, używając zdolności „Jeden za wszystkich”.

Przeczytaj Wspomnienie Palkana **02** na stronie **6**.

☐ **Przynęta**

Użyj Akcji Podstawowej „Wabik”, by Poruszyć Wroga poza budynek.

Przeczytaj Wspomnienie Palkana **03** na stronie **6**.

☐ **Wejść i oczyścić**

Zakończ Turę na polu z 🛡 w LW przynajmniej dwóch Wrogów.

Przeczytaj Wspomnienie Palkana **04** na stronie **7**.

Po zdobyciu wszystkich Osiągnięć przeczytaj Wspomnienie Palkana 05 na stronie 7.

SWIETA

W obu luf

Zabij 2 Wrogów, używając Broni ▮▮▮▮, w jednej Turze.

Przeczytaj Wspomnienie Swiety **01** na stronie **8**.

Dobra pozycja

W jednej Turze zabij Wroga po wykonaniu Ruchu na pole z 🛡 z wykorzystaniem zdolności „Przewaga Taktyczna”.

Przeczytaj Wspomnienie Swiety **02** na stronie **8**.

Patrz, jak to się robi

Zabij Wroga na swoim polu, przebywając na tym polu z innym Stalkerem.

Przeczytaj Wspomnienie Swiety **03** na stronie **8**.

Prosto w bój

Zakończ Turę z przynajmniej 3 Wrogami w Zasięgu 1.

Przeczytaj Wspomnienie Swiety **04** na stronie **9**.

Po zdobyciu wszystkich Osiągnięć przeczytaj Wspomnienie Swiety 05 na stronie 9.

TARAS

W zdrowym ciele

Wykonaj Akcje z 2 różnych Przedmiotów typu **Żywność** w jednej Turze.

Przeczytaj Wspomnienie Tarasa **01** na stronie **28**.

Zemsta

Zabij Wroga mającego w Zasięgu 3 innego Stalkera z żetonem Rany Krytycznej.

Przeczytaj Wspomnienie Tarasa **02** na stronie **28**.

Na pierwszej linii

Zabij 2 Wrogów w jednej Rundzie, zanim jakikolwiek inny Stalker rozpocznie swoją Turę w danej Rundzie.

Przeczytaj Wspomnienie Tarasa **03** na stronie **28**.

Pomocna dłoń

Daj innemu Stalkerowi z 4 PŻ lub mniejszą ich liczbą 3 Przedmioty **Medyczne** i/lub Magazynki w dowolnej kombinacji.

Przeczytaj Wspomnienie Tarasa **04** na stronie **29**.

Po zdobyciu wszystkich Osiągnięć przeczytaj Wspomnienie Tarasa 05 na stronie 29.

WELET

Graciarz

Miej przynajmniej 9 różnych Przedmiotów w swoim Plecaku.

Przeczytaj Wspomnienie Weleta **01** na stronie **26**.

Podwójny wybuch

Wykonaj Akcję „Rzuć” dla 2 różnych Przedmiotów w jednej Turze.

Przeczytaj Wspomnienie Weleta **02** na stronie **26**.

Jeździec Anomalii

Zdobądź ? na polu z symbolem Anomalii.

Przeczytaj Wspomnienie Weleta **03** na stronie **26**.

Modyfikacja pola walki

Miej na wyposażeniu przynajmniej 4 różne Akcesoria naraz.

Przeczytaj Wspomnienie Weleta **04** na stronie **27**.

Po zdobyciu wszystkich Osiągnięć przeczytaj Wspomnienie Weleta 05 na stronie 27.

WITER

☐ Strzał w dziesiątkę

Wyrzuć maksymalną liczbę ★ na każdej ⬢,
Atakując Bronią w Zasięgu Skutecznym.

Przeczytaj Wspomnienie Witera **01** na stronie **14**.

☐ Pionier

Wejdź na pole Anomalii z przynajmniej dwoma symbolami zakrytymi przez 🔨.

Przeczytaj Wspomnienie Witera **02** na stronie **14**.

☐ Desperacki strzał

Zabij Wroga Atakiem, który zużyje ostatni ■ obecnie używanej Broni.

Przeczytaj Wspomnienie Witera **03** na stronie **14**.

☐ Spokój pośród chaosu

Wejdź na pole Centrum Anomalii i strać PŻ w wyniku Aktywacji Anomalii.

Przeczytaj Wspomnienie Witera **04** na stronie **14**.

Po zdobyciu wszystkich Osiągnięć przeczytaj Wspomnienie Witera 05 na stronie 15.